

**PENGEMBANGAN MEDIAFLASH CARD PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI SHAPES KELAS V SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syart-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**BETA ROMAYCA**

**NPM: 1411100016**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
2021M/1442M**

**PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI SHAPES KELAS V SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

**Oleh:**

**BETA ROMAYCA**

**NPM: 1411100016**



**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Pembimbing 1 : Syofnidah Ifrianti M.Pd

Pembimbing 2 : Anton Tri Hasnanto M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**2021M/1442M**

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA FLASH CARD MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI SHAPES KELAS V SD/MI**

**Oleh  
BETA ROMAYCA**

Penelitian ini bertujuan untuk mengemangkan media pembelajaran berupa kartu flash card yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang variatif pada pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI. Dengan adanya media pembelajaran berupa kartu berjenis modifikasi flash card ini membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model Borg and Gall dilakukan dengan tujuh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk dan revisi produk.

Media pembelajaran berupa kartu flash card materi yang telah dikembangkan telah diujikan melalui angket validasi media dengan rata-rata penilaian sebesar 3,11, angket validasi materi dengan rata-rata penilaian sebesar 3,70, di uji skala kecil dengan hasil rata-rata 4,88, sedangkan pada uji coba skala besar memperoleh hasil 4,87. Jadi media gambar berupa Flash Card pada materi shapes Bahasa Inggris layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD/MI.

Kata kunci: *media pembelajaran, kartu flash card, bahasa inggris shapes.*





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH  
CARD MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI  
SHAPES KELAS V SD/MI**

Nama : **Beta Romayca**

NPM : **1411100016**

Pendidikan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Svofnidah Ifrianti, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**

  
**Anton Tri Masnanto, M.Pd**

**NIP.**

**Mengetahui**  
**Ketua Prodi PGMI**

  
**Svofnidah Ifrianti, M.Pd**

**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

ripsi dengan judul, **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
ASH CARD MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI  
APES KELAS V SD/MP"**, disusun oleh **Beta Romayca, NPM. 1411100016**,  
rusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang  
munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Rabu/16  
seMBER 2020 pukul 08.00 – 10.00 WIB.

**TIM MUNAQASYAH**

ketua : Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd

sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd

penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd

penguji Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd**

**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اصْبِرُوا وَصَابِرُوا وَرَابِطُوا وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

*“Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertaqwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung”*

*(Q.S Al-imran: 200)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup>Departemen RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: CV Karya Utama Surabaya, 2000)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah atas Kehadirat Allah SWT Karena atas Berkat, Rahmat, Taufik dan hidayah-Nya. Dengan ketulusan hati penulis persembahkan ini sebagai ungkapan cinta dan terima kasih kepada :

1. Kupersembahkan kepada ayahandaku tercinta Bejo Sukamto yang selalu menjadi motivasiku dalam hal apapun, ibuku tercinta Marsiyem sebagai panutanku yang memberikan semangat, masukan serta dorongan motivasi untukku dan selalu berkorban, memberikan yang terbaik atas keberhasilanku.
2. Adikku tersayang Mido Sukamto yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam perjalanan pendidikanku.
3. Almamater Tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intang Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama lengkap Beta Romayca yang dilahirkan di Harapan Rejo pada tanggal 20 Mei 1996, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan suami istri, Bapak Bejo Sukamto dan Ibu Marsiyem.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2008, di SD Negeri 1 Harapan Rejo Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah. Melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta menyelesaikannya pada tahun 2011 di SMP Swadiri 1 Kecamatan Seputih Agung Lampung Tengah. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Seputih Agung Di Jl. Pancabakti, Lampung Tengah dan kemudian tamat pada tahun 2014.

Dan pada tahun 2014 penulis memasuki Perguruan Tinggi Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Intidaiyah (PGMI).



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang selalu menjadi panutan dalam perjalanan kehidupan ini.

Skripsi ini salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak, maka dari itu penulis perlu menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyan dan Keguruan.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyan dan Keguruan.
4. Ibu Syofnidah Ifrianti M.Pd selaku pembimbing I serta Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membantu mengarahkan dan memberikan bimbingan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menjadi mahasiswa di Jurusan PGMI..

6. Kepala staf perpustakaan Universitas, perpustakaan Tarbiyah dan perpustakaan jurusan yang tak pernah bosan melayani penulis dalam meminjamkan buku.
7. Bapak/Ibu kepala dan guru di MIN 4 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan hal ini disebabkan karena terbatasnya ilmu yang dimiliki oleh penulis. Maka dari itu kepada pembaca sekiranya dapat memberikan ide dan kritik yang bersifat membangun. Semoga segala jerih payah Bapak, Ibu dan teman-teman mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Bandar Lampung, Juni 2021

Beta Romayca  
1411100016

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran .....	13
C. Media Flash Card .....	22



D. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD/MI .....	27
E. Materi <i>Shapes</i> .....	30
F. Penelitian Relevan.....	33
G. Kerangka Berfikir.....	35

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu .....	37
C. Metode Penelitian.....	38
D. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Teknik Analisis Data .....	49

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

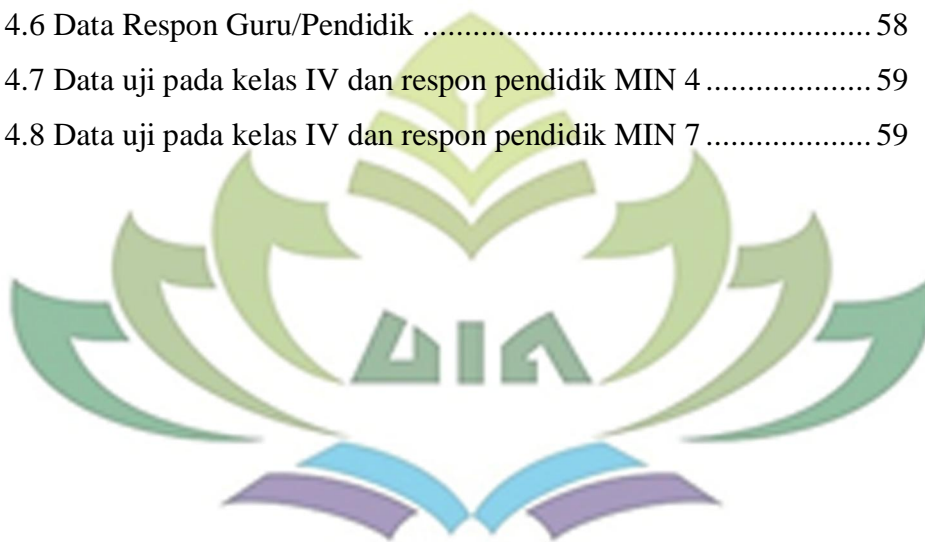
A. Hasil Penelitian .....	51
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	61

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Gambar produk <i>Flash Card</i> .....	25
Tabel 3.1 kriteria penilaian.....	50
Tabel 4.1 daftar nama validator .....	53
Tabel 4.2 validasi hasil dari ahli materi .....	54
Tabel 4.3 Validasi Hasil dari Ahli Media .....	55
Tabel 4.4 Data Komentar Saran Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 4.5 Data Komentar Saran Validasi Ahli Media .....	57
Tabel 4.6 Data Respon Guru/Pendidik .....	58
Tabel 4.7 Data uji pada kelas IV dan respon pendidik MIN 4 .....	59
Tabel 4.8 Data uji pada kelas IV dan respon pendidik MIN 7 .....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 bagan kerangka berfikir .....	36
Gambar 3.1 langkah-langkah penggunaan .....	39
Gambar 3.2 tujuh langkah tahapan yang dilaksanakan.....	40
Gambar 4.1 data perbaikan dari ahli materi materi tambahan.....	56
Gambar 4.2 data perbaikan dari ahli media.....	57





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa yaitu peranan istimewa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan ini bahasa mempunyai dampak yang sangat luar biasa. Dengan interaksi bahasa, untuk menyampaikan pesan dan mendapatkan informasi manusia dapat berkomunikasi satu sama lain.<sup>2</sup> Bahasa adalah peranan sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa. Bahasa menjadi pintu masuk untuk memahami dan sekaligus mengembangkan sains.<sup>3</sup> Dalam menggunakan bahasa mampu meningkatkan siswa dalam belajar termasuk mengenali materi pelajaran, dapat memecahkan persoalan dan mampu merangkum materi pantas yang dipelajarinya. Bahasa adalah alat komunikasi antara guru dan murid, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan adanya bahasa. Pembelajaran bahasa terdapat di SD/MI. Dengan adanya Pembelajaran bahasa memiliki fungsi yang sangat penting, sebab dengan adanya penguasaan bahasa sejak dini memudahkan interaksi seseorang dimasa kemudian.

Di SD/MI juga dipelajari pembelajaran bahasa yang terdapat bahasa asing didalamnya. Yang ditetapkan sebagai bahasa asing pertama yaitu Bahasa Inggris dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967. Terpilihnya Bahasa asing pertama yaitu bahasa Inggris pertama di Indonesia diantara bahasa asing lainnya berdasarkan pada beberapa pertimbangan bahwa

---

<sup>2</sup> Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), h.9

<sup>3</sup> Mahsun, *Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal.V

bahasa indonesia belum bisa dipakai sebagai alat interaksi dunia luar. Bahasa Inggris merupakan sebagai salah satu mata pelajaran.<sup>4</sup> Bahasa juga merupakan kunci penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa besar sekali peranannya bagi proses berfikir seseorang. Dalam hal ini bahasa merupakan alat berpikir yang utama. Segala macam pengertian, ide, konsep, pikiran, dan angan-angan di lahirkan melalui bahasa.

Bahasa inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di pelajari oleh setiap siswa. Bahasa inggris memiliki kedudukan sebagai bahasa internasional bagi masyarakat Indonesia. kemampuan Bahasa Inggris menjadi modal dasar seseorang dalam persaingan di era global. Kebutuhan akan Bahasa Inggris telah difasilitasi sejak Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi.<sup>5</sup> Oleh karena itu yang memberi peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa adalah pendidikan di indonesia. Sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan bangsa dan negara yaitu pendidikan . pendidikan juga merupakan tabungan bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan layak di masyarakat dan negara.<sup>6</sup> pendidikan adalah bidang yang lebih fokus dalam kegiatan proses belajar mengajar (transfer ilmu).<sup>7</sup> Usaha dalam peningkatan mutu pendidikan salah satunya yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, karna proses dan pembelajaran tidak dapat

---

<sup>4</sup> Helena Ceranic, *Panduan Bagi Guru Bahasa Inggris*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013), H.15

<sup>5</sup> Fitria Iswari, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flash Card Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, Vol.09, No.02 (Mei 2017), hal.119-120

<sup>6</sup> Siti Suprihatin. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, Vol. 03 No. 01 (Juli, 2015), Hal.72

<sup>7</sup> Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), Hal. 13

dipisahkan. Proses dalam pembelajaran pada dasarnya merupakan proses terjadinya komunikasi yang diberikan dan diterima secara utuh.<sup>8</sup>

Pendidikan peserta didik bisa didapatkan secara formal maupun secara non formal. Pendidikan formal bisa didapatkan peserta didik melalui pembelajaran yang di dapat dari sekolah mulai dari sekolah dasar hingga ke jenjang perguruan tinggi. Pendidikan dasar yang dimaksud ialah Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Atau Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan pendidikan Sekolah Menengah Pertama yaitu (SMP) dan Sekolah Menengan Atas (SMA).<sup>9</sup> Bahasa inggris memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas para pembelajar. Salah satu pentingnya mempelajari bahasa inggris yaitu karena bahasa inggris merupakan bahasa internasional, agar dapat melakukan komunikasi dengan orang-orang yang berbeda latar belakang budaya dan kenegaraan, bahasa inggris menjadi pilihan utama yang sering dipakai dalam melakukan komunikasi.

Hal ini ditujukan agar peserta didik mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Menyadari pentingnya bahasa inggris dimasa depan, mata pelajaran Bahasa Inggris telah diberikan sejak sekolah tingkat dasar dengan harapan anak didik sejak dini telah terbiasa mengenal, memahami, melatih percakapan sehingga ini akan mempermudah penguasaan bahasa inggris pada jenjang selanjutnya. Agar komunikasi yang dilakukan jelas dan dapat dipahami, siswa harus menguasai empat aspek kemampuan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan

---

<sup>8</sup> Mohammad Syaifuddin "Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta", *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2, No.2 (2017), Hal. 140

<sup>9</sup> Sanjaya Wina, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2015), Hal. 52-53



menulis yang kesemua itu minimal harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.<sup>10</sup>

Agar pembelajaran Bahasa Inggris itu efektif yaitu salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dan proses belajar mengajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan. Agar terwujudnya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah khususnya.<sup>11</sup>

Dengan adanya firman Allah kita bisa tau pentingnya belajar ini terbukti sebagai berikut:

وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan rang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”. (Q.S. Al-Mujadalah: 11).<sup>12</sup>

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada Hari Selasa, 23-01-2018 dengan ibu Winda Triana Sari S.Pd.I dan ibu Siti Tiara Ulfa S.Pd, mengatakan Masalah yang sering dihadapi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di MIN 4 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung adalah adanya perbedaan antara cara pengucapan dan penulisan. Seringkali peserta didik menuliskan apa yang mereka dengar tidak sesuai dengan apa yang mereka baca, padahal sebagian

<sup>10</sup> Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: PT. Angkasa Bandung, 2015), Hal. 1-4

<sup>11</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2017), Hal.51

<sup>12</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*

besar kosa kata bahasa inggris terdapat perbedaan antara penulisan dan pengucapan.

Dengan adanya masalah ini di perburuk dengan adanya bahwa pada saat pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 7 Bandar Lampung masih belum efektif dan belum dapat merangsang peserta didik untuk dapat aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas V MIN 4 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung. Beliau menyampaikan bahwa pernah menggunakan media saat proses pembelajaran seperti media gambar, dengan media yang digunakan hanya seadanya, salah satu kendala yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru hanya mengandalkan buku paket sebagai pegangan dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.<sup>13</sup>

Pembelajaran dilaksanakan untuk dapat melatih peserta didik dalam melakukan latihan-latihan tertulis, menghafal kata atau tata bahasa inggris, membaca dan menerjemahkan tanpa disertai model, teknik atau media pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan dan antara guru dengan peserta didik kurang terjalinnya komunikasi yang baik, ketika pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih terasa membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu pengajar harus bisa memilih media dan model pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris.

---

<sup>13</sup> Ibu winda, S.Pd. I dan ibu ulfa, S.Pd, Hasil Wawancara Kepada Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris MIN 4 dan MIN 7 Bandar Lampung, 23 Januari 2018

Untuk melakukan hal tersebut, maka diperlukan adanya strategi pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik menjadi aktif salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Sumber belajar (media pembelajar) bisa dimengerti sebagai bahan (materi), perangkat, pengaturan, peralatan, dan orang dimana pembelajar dapat berinteraksi dengan pendidik agar bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar dan memperbaiki kinerja. Menurut Seel dan Richey oleh karena itu, yang dimaksud sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar atau awal dari pembelajaran yang termasuk sistem penunjang, materi dan ruang lingkup pembelajaran. Berdasarkan pengertian sumber belajar yaitu salah satu peran utama media pembelajaran adalah semacam alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan ruang lingkup belajar yang diatur dan diciptakan oleh guru.<sup>14</sup> Satu-satunya cara agar proses pembelajaran lebih menarik yaitu dengan melakukan banyak macam cara interaksi dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara.

Penggunaan media ini ditujukan agar dapat memotivasi dan lebih menarik minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa inggris. Agar pembelajaran Bahasa Inggris menjadi mudah dan menyenangkan maka diperlukan pemilihan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan potensi peserta didik sehingga pembelajaran dapat memberikan suasana aktif dan menyenangkan. Mengingat dalam mata pelajaran Bahasa Inggris terdapat banyak kosakata yang harus dipelajari, maka penguasaan kosakata dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu dengan belajar arti kata, *spelling* dan membuat kalimat sederhana menggunakan

---

<sup>14</sup> Azar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), Hal.8-9



kosakata tersebut. Akan tetapi cara-cara tersebut juga terbilang terlalu rumit untuk anak-anak usia MI. Perlu dibantu dengan strategi, media dan metode yang bisa memudahkan peserta didik.

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris adalah media *Flash Card*. Melalui penggunaan *Flash Card* ini siswa diharapkan akan lebih tertarik dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa inggris terutama pada empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari berbagai media yang ada, media *Flash Card* merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam upaya hasil belajar siswa dalam peningkatan kemampuan menulis kosakata pada siswa. *Flash Card* adalah kartu pembelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan. *Flash card* merupakan alat belajar yang efektif. Dengan berbagai macam pola permainan, permainan *flash card* dapat digunakan dalam berbagai topik bidang studi atau tematik studi.

*Flash card* sebagai media ajar guru yang dipakai di kegiatan pembelajaran dengan aktivitas permainan. Kegiatan permainan *Flash Card* siswa pada proses kegiatan belajar dengan adanya media tersebut mampu membantu siswa memahami materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Proses belajar dengan menggunakan metode *flash card* dapat digunakan pada pelajaran yang sulit dipahami seperti bahasa inggris, matematika, atau pada pelajaran hafalan seperti

sejarah dan geografi. Pembelajaran menggunakan flash card dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) sampai sekolah menengah atas (SMA).<sup>15</sup>

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Adanya anggapan peserta didik tentang sulitnya mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Adanya anggapan peserta didik tentang sulitnya mata pelajaran Bahasa Inggris, pada akhirnya membuat proses pembelajaran tidak lagi menarik dan peserta didik menjadi kurang perhatian terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Adanya anggapan peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah dalam mempelajari Bahasa Inggris.
4. Masih susah nya peserta didik dalam memahami kosakata Bahasa Inggris.
5. Belum ada penggunaan media kartu flash card pada saat pembelajaran Bahasa Inggris.

## **C. Pembatasan Masalah**

Menurut identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di SD/MI Kelas V
2. Pengembangan media pembelajaran berupa flash card pada materi shapes

---

<sup>15</sup> Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), H.211

#### D. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berupa *Flash Card* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD/MI ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajatan berupa *FlashCard* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas V SD/MI ?

#### E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Flash Card* Mata Pelajaran Bahasa Inggris V SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *Flash Card* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI.

#### F. Spesifikasi Produk

Spesifikasii produk yang dikembangkan berupa media Flash Card modifikasi pada materi Shapes untuk peseta didik kelas V ialah

1. Aspek Tampilan
  - a. Media flash card dibuat dengan menggunakan kertas Art Paper berwarna putih dengan tebal 230gram, jenis kertas yang biasanya digunakan untuk mencetak kartu.

- b. Media flash card modifikasi memiliki panjang yaitu 9 cm dan lebar 5,5 cm.
- c. Didalam media kartu terdiri dari 24 kartu, ada 2 set kartu yaitu untuk set pertama untuk gambar bentuk-bentuk shape dan set kedua untuk cara penyebutan shape menggunakan bahasa inggris.
- d. Media flash card hanya memiliki satu ruas asaja
- e. Background pada media kartu berupa batik berwarna – warni

## 2. aspek isi

### a. Standar Kompetensi

Memahami kosakata Bahasa Inggris dengan membaca nyaring menggunakan Bahasa Inggris

### b. Kompetensi Dasar

Mengemukakan makna atau gagasan lisan sederhana tentang kosakata dalam kehidupan sehari-hari. Dan mengulang kosa kata dengan ucapan lantang menggunakan Bahasa Inggris.

### c. Indikator

Menyebutkan kosakata menggunakan bahasa inggris secara benar

## 3. Aspek bahasa.

Kosa kata yang tersedia disetiap Flash Card berdasarkan EYD yang tepat, sederhana dan dapat mudah dipahami.

## G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :



**a. Manfaat teoritis**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan pengembangan ini dapat menjadi pedoman bagi penelitian selanjutnya dan acuan atau inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.

**b. Manfaat Praktis**

**1) Bagi Peserta Didik**

- a) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik
- b) Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi
- c) Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Inggris

**2) Bagi Pendidik**

- a) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik
- b) Memberikan alternatif bahan pembelajaran kepada pendidik untuk dapat mengembangkan bahan ajar
- c) Agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga lebih bervariasi dan inovatif dalam menyampaikan pelajaran

**3) Bagi Peneliti**

Untuk dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran berupa Flash Card diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran konvensional di kelas.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses memanusiakan manusia. Kegiatan dengan melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, nilai kehidupan yang positif dan juga keterampilan dengan memanfaatkan segala sesuatu sebagai sumber dari pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terhadap proses belajar yang terdiri dari siswa sebagai pembelajaran guru sebagai fasilitator.<sup>16</sup> Dalam sistem pembelajaran terdapat komponen-komponen yang meliputi: siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.<sup>17</sup>

Dalam pembelajaran dikelas rancangan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) ciri-ciri peserta didik, (2) perbedaan perorangan, (3) kesiapan, (4) motivasi belajar, (5) proses kognitif dalam pembelajaran, (6) alih belajar, (7) belajar keterampilan, (8) konteks sosial untuk belajar. Pemahaman akan teori belajar sangatlah penting dalam pembelajaran, maka dari itu adanya upaya yang diharapkan dapat mempengaruhi peserta didik agar terjadi kegiatan belajar adalah tujuan dari pembelajaran.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Sunhaji, *Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*, Jurnal Kependidikan, Vol.II No.2, 2014, H.33

<sup>17</sup> Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), H.2

<sup>18</sup> Karwono, Heni Mularsih, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2017), H.22

Secara umum Gagne dan Briggs (dalam Karwono dan Heni Mularsih) menjelaskan bahwa pembelajaran dilukiskan sebagai “upaya orang yang bertujuan untuk membantu orang belajar”. Gagne selanjutnya mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat kegiatan eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal. Pembelajaran dilakukan tidak hanya melalui guru tetapi dapat melalui media televisi, gambar ataupun sumber-sumber yang lainnya. Segala kejadian dapat berpengaruh secara langsung terhadap individu dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran diharapkan siswa mampu mengatasi segala permasalahan yang ada.<sup>19</sup> Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan murid, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan berkesinambungan yang tujuan utamanya adalah peserta didik dapat menyerap materi pelajaran. Banyak faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran ini diantaranya adalah guru, siswa, dan lingkungan sekolah, orang tua murid, sarana dan prasarana yang memadai dan media pembelajaran yang sesuai serta lingkungan sekitar.<sup>20</sup>

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin media yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”.<sup>21</sup> Dalam bahasa Arab media adalah *wasail*

---

<sup>19</sup>*Ibid*,h.23

<sup>20</sup>Syofnidah Ifrianti, Yesti Emilia. Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Vol 3 No 2* Desember, H.23

<sup>21</sup>Syiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*,(Jakarta: PT. Rineka Cipta,2013), hal.120

atau *wasilah* yang artinya perantara. Dengan demikian media dalam bahasa latin disebut juga perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>22</sup> Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>23</sup> Sumber lain menyebutkan bahwa media adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang untuk belajar.

Gerlach dan Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahnya dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup> Media juga disebut sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

---

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hal.6

<sup>23</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal.4

<sup>24</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: KATA PENA, 2016), hal.3

minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>25</sup>

Dalam pandangan islam sangatlah penting adanya media pembelajaran dalam pendidikan, sebenarnya tidak hanya dalam pendidikan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Seperti dalam Q.S An Nahl 89 yaitu :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ

وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

*Artinya: “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.(Q.S An Nahl 89)”.*<sup>26</sup>

Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat / benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Pada surat An Nahl ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al-Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

Sebagaimana keterangan diatas, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para peserta didik tentang materi yang sedang mereka pelajari. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran

<sup>25</sup>Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”, Jurnal Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, Vol 8, No 01, Tahun 2016, Hal. 20

<sup>26</sup>Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahannya



dapat membantu siswa dan guru dalam tercapainya proses belajar mengajar. Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran mampu membantu guru dalam penyaji dan penyalur pesan sehingga mewakili guru untuk menyampaikan informasi. Siswa diharapkan dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud seefektif mungkin. Guru juga dituntut untuk terus berkreasi agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton. Media pembelajaran bisa juga disebut sebagai alat peraga dan sumber belajar. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam tercapainya proses belajar mengajar. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.<sup>27</sup> Allah SWT berfirman pada Q.S Al-Maaidah 16 yaitu:

وَإِذَا جَاءُوكُمْ قَالُوا ءَامَنَّا وَقَدْ دَخَلُوا بِالْكَفْرِ وَهُمْ قَدْ خَرَجُوا بِهِ ۚ وَاللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا كَانُوا يَكْتُمُونَ ﴿١٦﴾

*Artinya Dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang*

---

<sup>27</sup>Nurul Hidayah Dan Rizky Khumairah Ulva, “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 04. No. 1 (Juni 2017), H.2

*benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.*(Q.S Al-Maaidah 16).<sup>28</sup>

Petunjuk kehidupan manusia ada di Al-Qur'an di makna surat tersebut. Melalui Al-Qur'an, Allah SWT menyelamatkan manusia dari kesesatan serta membimbing manusia menuju kebaikan atau kejalan yang lurus. Begitu pula dengan guru, dengan menggunakan alat bantu sebagai media pembelajaran guru bias menyampaikan informasi kepeserta didik. Media berupa alat bantu tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran.

Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran mampu membantu guru untuk menyampaikan informasi. Siswa diharapkan dapat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud seefektif mungkin. Guru juga dituntut untuk terus berkreasi agar pembelajaran yang dilakukan tidak monoton. Media pembelajaran bisa juga disebut sebagai alat peraga dan sumber belajar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses menyatu, mengorganisasi lingkungan yang ada disekita siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses pembelajaran.<sup>29</sup> Pembelajaran juga dapat mengisyaratkan adanya interaksi antara guru dan siswa.<sup>30</sup> Media pembelajaran sebagai alat dan cara yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang

---

<sup>28</sup>Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahannya

<sup>29</sup>Yunanik Antika, Bambang Suprianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro", Jurnal Teknik Elektro, Vol. 5 (2), Tahun 2016, hal. 494

<sup>30</sup>Arfinanta Jaya, Sri Sumarni, dan Agus Efendi, "Pengembangan Media Ajar Interaktif dengan Software pada Mata Kuliah Mekanika Teknik IV", Jurnal Pendidikan UNS, Vol 8 (8), Tahun 2016, Hal. 1

guru dan siswa. Media pembelajaran meliputi alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa.<sup>31</sup>

## 2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi dan manfaat dari media pembelajaran sangat banyak, adanya media diharapkan akan mampu membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan maupun isi pembelajaran.

“Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”<sup>32</sup>

Dengan adanya media diharapkan akan mampu membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan maupun isi pembelajaran. Mampu meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Materi yang disampaikanpun harus selaras dengan media pembelajaran. Salah satu unsure yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran membantu proses pembelajaran.<sup>33</sup> Salah satu media tujuan media pembelajaran yaitu menyajikan informasi, informasi yang didapat pun harus melibatkan siswa baik benak dan mental. Aktivitas yang nyata pun perlu dilakukan sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi yang disiapkan harus tersusun rapih dan

---

<sup>31</sup> Ega Rima Wati, Op.Cit., hal, 4

<sup>32</sup> *Ibid*, h. 19

<sup>33</sup> Hasan Sastra Negara, “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah SD/MI”. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 1, No. 2 (Desember 2014), H.12

psikologis yang sesuai dengan prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.<sup>34</sup>

Beberapa fungsi media dalam proses pembelajaranyiatu sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- b. Mengamati dengan teliti binatang-bintang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dans ebagainya.
- c. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus ,pertempuran, dan sebagainya.
- d. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan acuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna dan sebagainya.
- e. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- f. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena

---

<sup>34</sup>*Ibid.*, Mohammad Syarif Sumantri, H.312

terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.

- g. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan file atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
- h. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pelajaran beragam, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan dan kecepatan masing-masing.<sup>35</sup>

Manfaat menggunakan media dalam proses pembelajaran menurut Azhar, yaitu:

- a) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses belajar mengajar semakin lancar dan meningkatkan hasil belajar.
- b) Meningkatkan motivasi peserta didik, dengan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- c) Penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Peserta didik akan mendapat pengalaman yang sama mengenai suatu peristiwa dan memungkinkan terjadi interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.<sup>36</sup>

### 3. Jenis-jenis Media

---

<sup>35</sup>*Ibid.*, Daryanto, hal, 10-12

<sup>36</sup>Azar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 27



Terdapat beberapa jenis-jenis media, jenis-jenis media tersebut adalah:

- a. Media visual diam
- b. Media visual gerak
- c. Media audio
- d. Media audio visual diam
- e. Media audio visual gerak

Terdapat jenis media diatas, banyak terdapat pembagian didalamnya sesuai dengan proses penyajiannya. Dalam proses penglihatan langsung terdapat tujuh media penyaji, yaitu:

- a. Grafis, bahn cetak, dan gambar diam, yaitu media yang berbentuk cetakan dan diam, biasanya grafis digunakan untuk penilaian angka-angka.
- b. Media proyeksi diam, media proyeksi diam adalah media visual yang tidak bergerak, contohnya seperti proyektor, OHP.
- c. Media audio, media audio hanya sebatas media suara dan berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini tidak memiliki gambar, contoh dari media ini yaitu radio.
- d. Media audio visual diam, mempunyai suara dan terlihat.
- e. Media audio visual hidup/film sebagai media yang terlihat dan terdapat bunyi.
- f. Media televisi, dengan media televisi biasanya memudahkan dalam penyampaian segala sesuatu secara lebih ringkas, dan
- g. Multimedia.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), H.35-36

Dengan banyaknya jenis dari media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang ada disekolah tersebut.

### C. Media Flash Card

#### a. Pengertian Media Flash Card

*Flash Card* (bahasa inggris) adalah kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.<sup>38</sup> Dari sekian media pembelajaran, media *Flash Card* adalah salah satu media yang cukup mumpuni digunakan untuk sebuah pembelajaran yang menyangkut kosakata bahasa inggris. *Flash Card* berasal dari bahasa inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi *Flash Card* artinya kartu cepat, *Flash Card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash Card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash Card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi<sup>39</sup>

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* adalah kartu bergambar yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berupa gambar, teks, atau tanda simbol dan sis lainnya berupa definisi, keterangan

<sup>38</sup> Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar*, (Jakarta: Kencana, 2015), Hal.211

<sup>39</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2013), hal. 4-5

gambar, atau lainnya yang dapat membantu mengingat dan mengarahkan siswa kepada yang berhubungan dengan gambar pada kartu.

Dengan media flash card dapat dengan mudah membantu peserta didik merecall kosakata baru yang sedang dipelajari, karena flash card memiliki dua sisi yaitu kata dan artinya.<sup>40</sup> *Flash Card* terbagi atas dua, yakni kartu abjad dan kartu yang berisi gambar-gambar walaupun pada hakikatnya sama, yakni berupa kartu yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.<sup>41</sup> Seperti halnya media-media pembelajaran yang lain, *Flash Card* mempunyai kelebihan dan kelemahan *Flash Card*.

b. Kelebihan dan kekurangan media Flash Card/kartu

Dalam penggunaannya media kartu berisi gambar-gambar yang didapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar tersebut dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar tersebut dapat berasal dari foto, ataupun yang lainnya. Adapun kelebihan media gambar, yakni sebagai berikut:

- 1) Materi yang ada dalam pelajaran akan semakin mudah dirancang dan dapat diambil poin-poinnya saja tanpa harus melakukan verbalisme. Sehingga siswa akan lebih cepat memahami dan menangkap materi pelajaran.

---

<sup>40</sup>Eka Fitriyani & Putri Zulmi Nulanda, "Efektifitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris", (Jurnal Ilmiah Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau, Desember 2017), Vol. 04, No.02, hal.

<sup>41</sup>Mar'i Zubaidah, "Penggunaan Media Flash Card Dalam Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, Vol. 5 (2), Tahun 2016, Hal. 494

- 2) Dalam media gambar ini siswa akan lebih mudah dalam mengurutkan materi pelajaran dan dapat berpikir secara logis dan sistematis.
- 3) Media ini dapat menambah daya tarik dikarenakan terdapat panduan antara verbal dan visual, sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih seru.

Adapun keterbatasan media cetakan gambar adalah:

- 1) Dirasa sulit menampilkan gerakan dalam halaman media.
- 2) *Budget* yang digunakan untuk mencetak media gambar akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, foto ataupun gambar yang memiliki aksesoris warna yang banyak.
- 3) Dalam proses pengerjaan dan percetakannya memakan waktu yang tidak sebentar bahkan ada yang sangat lama tergantung seberapa sulit media tersebut.
- 4) Unit pelajaran haruslah dirancang seminimalis mungkin agar tidak terlalu banyak dan panjang.
- 5) Media gambar atau cetakan biasanya hanya memiliki hasil pada pengetahuan efektif saja tidak dengan *skill* atau keterampilan.<sup>42</sup>

Gambar dan keterangan gambar tersajikan dalam media kartu sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan adanya media kartu diharapkan siswa akan lebih tertarik ketika terdapat model pembelajaran yang tidak monoton, dan adanya media mampu menghilangkan penat dan kejenuhan mereka terhadap pembelajaran. Tetap

---

<sup>42</sup>Muji Rahayu, "Pengembangan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Model Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji". (Tesis Program Master Studi Teknologi Pendidikan, Surakarta, 2016), H.37

tetap ada konsentrasi materi pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

c. Karakteristik media Flash Card/kartu

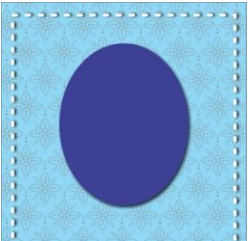

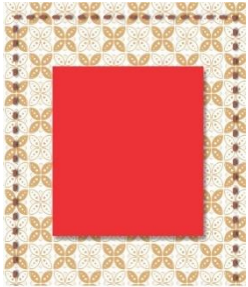
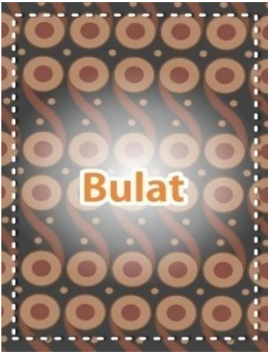
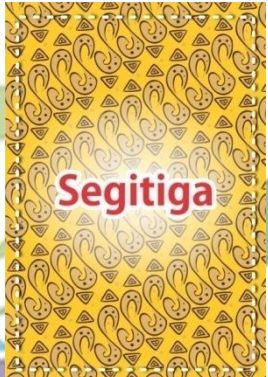
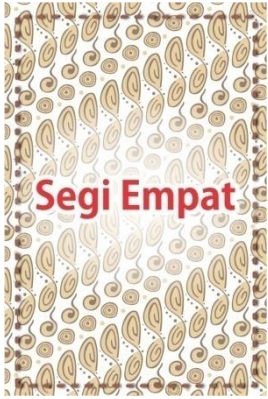
Kartu kata bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Berdasarkan pendapat oleh para ahli diatas, dapat diidentifikasi bahwa karakteristik media kartu bergambar sebagai berikut

- 1) Media *flashcard* kata bergambar merupakan media yang memiliki gambar, teks atau kombinasinya. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti mengembangkan kartu kata bergambar dengan gambar kosakata untuk membantu memvisualisasikan materi. Selain itu terdapat teks yang berisi huruf dari bahasa Inggris tentang kosakata untuk memperjelas materi.
- 2) Media *flashcard* kata bergambar merupakan media cetak dua dimensi. Peneliti menggunakan ukuran 8 x 12 dengan asumsi agar mudah dipegang dan digunakan untuk siswa SD/MI.
- 3) Media *flashcard* kata bergambar menuntun siswa kepada sesuatu. Dalam hal ini, kartu kata bergambar digunakan sebagai media pembelajaran. Materi disusun sedemikian rupa agar menarik dan memotivasi siswa dengan cara belajar yang berbeda.
- 4) Media *flashcard* bergambar bias dimainkan siswa. Media yang dikembangkan tidak hanya ditujukan pada siswa, tetapi juga bias dimainkan siswa dalam situasi pembelajaran di sekolah maupun digunakan di rumah.



Tabel.2.1 Gambar produk *Flash Card*

<i>Shapes dan Kosa Kata Bahasa Inggris</i>	<i>Arti dari dari gambar Shapes</i>
 <p data-bbox="395 763 643 875"><b>Oval</b></p>  <p data-bbox="395 1171 643 1283"><b>Triangle</b></p>  <p data-bbox="395 1608 643 1731"><b>Square</b></p>	 <p data-bbox="938 875 1206 987"><b>Bulat</b></p>  <p data-bbox="938 1283 1206 1395"><b>Segitiga</b></p>  <p data-bbox="938 1720 1206 1832"><b>Segi Empat</b></p>

d. Langkah-Langkah Bermain Media Flash Card

1. Tahap awal penggunaan media Flash Card ini, guru (peneliti) menjelaskan materi yang akan disampaikan. Setelah itu guru menjelaskan aturan dari permainan media Flash Card sampai siswa benar-benar paham bagaimana cara bermain, sehingga permainan Flash Card dapat dimulai.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari dua anak atau lebih.
3. Media *Flash card* bergambar diletakkan berbaris satu persatu didepan pemain.
4. Media *Flash Card* huruf/artinya dipegang oleh siswa dan masing-masing pemain akan menjodohkan dengan kartu bergambar yang sesuai. (bagi pemain yang belum hafal kosakata, boleh menggunakan bantuan buku catatan yang sebelumnya sudah dijelaskan dan dicatat oleh masing-masing siswa).
5. Kartu huruf diletakkan diatas media Flash Card bergambarang sesuai dengan pasangannya.
6. Pemain yang kartunya habis terlebih dahulu yang menjadi pemenangnya.

#### **D. Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD/MI**

Bahasa inggris merupakan Bahasa Internasional yang sudah mendunia dan dipelajari di beberapa Negara di dunia salah satunya Indonesia. beberapa tahun

terakhir pembelajaran Bahasa Inggris telah di ajarkan di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Dalam Pembelajaran bahasa Inggris siswa SD/MI termasuk ke dalam level mudah yang hanya membahas tentang *Vocabulary*, *Grammar*, dan lain sebagainya. Pembelajaran dimulai dari kelas 3-6 tergantung persekolah masing-masing. Tujuannya adalah untuk membantu siswa-siswi yang memiliki kemampuan mendengar, membaca, dan menulis materi sederhana dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.<sup>43</sup>

Dalam aspek kehidupan saat ini, bahasa inggris menjadi salah satu bahasa yang digunakan oleh banyak negara. aspek-aspek kehidupan seperti ilmu pengetahuan, pendidikan, kebudayaan, bisnis dan hiburan menjadi faktor-faktor penting. Terlebih fungsi dari bahasa itu sendiri yaitu sebagai alat komunikasi. Dalam kurikulum bahasa inggris menjadi salah satu subjek wajib. Pembelajarannya dilakukan dari Sekolah Dasar hingga Universitas. Sangat penting Bahasa Inggris di masa depan, oleh karena itu pembelajaran bahasa inggris harus sedini mungkin diterapkan disekolah-sekolah agar siswa mendapatkan kosakata Bahasa Inggris lebih banyak.<sup>44</sup>

Bahasa inggris merupakan salah satu bahasa yang digunakan secara luas dalam setiap aspek kehidupan seperti pendidikan, bisnis, dan hiburan. Menyadari kenyataan pentingnya bahasa inggris di masa depan, maka pembelajaran bahasa inggris sedini mungkin harus dilaksanakan di sekolah-sekolah yang merupakan salah satu upaya peningkatan kompetensi pengembangan pengetahuan berbahasa

---

<sup>43</sup>Wulanuari, Imam Suyanto, Kartika Cahyati, Penggunaan Metode Sing A Sng Dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sd “, (*Jurnal Pendidikan*, Universitas Sebelas Maret Solo, 20 November 2017), H.2

<sup>44</sup>Helena Ceranic, *Panduan Bagi Guru Bahasa Inggris*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013), H. 35

siswa. Jika dikaitkan dengan perkembangan bahasa anak, anak sebaiknya tidak hanya belajar bahasa ibu saja, tetapi juga bahasa asing lainnya. Hal ini disebabkan karena bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan agar terciptanya komunikasi yang lancar dan efektif.

Dapat berbahasa inggris dengan lancar adalah kemampuan dasar yang diperlukan. Belajar bahasa inggris tidak mudah, jika teknik pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Akan tetapi pada era ini kebutuhan akan penguasaan bahasa inggris telah terfasilitasi melalui pengajaran bahasa inggris sejak di tingkat sekolah dasar. Pada siswa sekolah usia dasar, belajar bahasa inggris adalah hal baru, dan dalam usia anak sekolah dasar belajar hal baru adalah hal yang menyenangkan. pada siswa usia sekolah dasar akan lebih mudah dan lebih cepat menyerap hal baru. Guru seharusnya mencari cara untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi, menyimpan dan menggunakan sejumlah jenis kosakata dan menciptakan aktivitas dan tugas untuk membantu peserta didik meningkatkan kosakata mereka dan mengembangkan dan mengembangkan strategi untuk belajar kosakata.<sup>45</sup>

Dalam belajar mengajar di SD/MI sangatlah berbeda dengan belajar mengajar di Universitas. Perbedaan karakteristik dan motivasi menjadi faktor utama. Di SD/MI identik mengajar dengan bahasa ibu. Anak-anak SD/MI pun secara umum belum mengenal Bahasa Inggris, sehingga berdampak pada pola pengajaran Bahasa Inggris di SD/MI yaitu hanya sebatas tingkat pengenalan. Bahasa asing ditetapkan sebagai bahasa asing yang pertama sesuai dengan surat keputusan Menteri

---

<sup>45</sup>Eka Fitriyani & Putri Zulmi Nulanda, “Efektifitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris”, (Jurnal Ilmiah Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau, Desember 2017), Vol. 04, No. 02, hal. 168

Pendidikan Dan Kebudayaan No. 096/1967. Terpilihnya Bahasa Inggris pertama di Indonesia diantara bahasa asing lainnya didasarkan pada beberapa pertimbangan bahwa bahasa indonesia belum dapat dipakai sebagai alat komunikasi dengan dunia luar. Kenyataan bahwa bahasa inggris adalah bahasa komunikasi Internasional, bahasa ilmu pengetahuan, teknologi modern, perdagangan, politik, dan hampir dipakai di semua bidang, maka bahasa inggris harus jelas diberi prioritas pertama untuk dipelajari pada bahasa-bahasa asing yang lain. Peran bahasa inggris akan tercapai apabila sistem pendidikan dapat berlangsung dengan baik, sebab pendidikan berperan penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang mendukung kemampuan bangsa dan negara.<sup>46</sup>

Kosakata adalah salah satu bahan yang dipelajari oleh siswa dari semua tingkatan. Tidak mungkin bisa sukses dalam belajar bahasa tanpa menguasai kosakata. Kosakata adalah pusat bahasa dan sangat penting bahasa khas. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk menguasai bahasa inggris sebagai bahasa asing di tingkat dasar, menengah, dan lanjutan. Dalam belajar empat keterampilan bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), kosakata salah satu komponen dasar yang harus dikuasai.<sup>47</sup>

### **E. Materi Shapes**

Kosakata adalah salah satu bahan yang dipelajari oleh siswa dari semua tingkatan. Tidak mungkin bisa sukses dalam belajar bahasa tanpa menguasai

---

<sup>46</sup>Idham, "Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Kutubkhanah", *Jurnal Penelitian Sosial Kegunaan*, Vol.17, No. 1, H.5

<sup>47</sup>Dewi Kurniawati, "Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card Terampil". *TERAMPIL, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.1 No. 1, Juni 2014, H.58



kosakata. Kosakata adalah pusat bahasa dan sangat penting bahasa khas. Penguasaan kosakata merupakan salah satu komponen dasar untuk menguasai bahasa Inggris sebagai bahasa asing di tingkat dasar, menengah, dan lanjutan. Dalam belajar empat keterampilan bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis), kosakata salah satu komponen dasar yang harus dikuasai.<sup>48</sup>

Adapun materi yang digunakan dalam pengembangan media *Flash Card* ini sesuai dengan silabus yang ada dalam kurikulum yang sesuai dengan kelas V SD/MI, terdapat materi yang digunakan dalam pengembangan media *Flash Card* materi *Shapes*, yaitu:



Well, langsung aja. This is it!

- |             |                     |
|-------------|---------------------|
| 1. Square   | : segi empat        |
| 2. Oval     | : oval atau lonjong |
| 3. Triangle | : segitiga          |
| 4. Circle   | : bulat             |

<sup>48</sup>Dewi Kurniawati, "Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card Terampil". *TERAMPIL, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.1 No. 1, Juni 2014, H.58

5. Hexagon : segi enam
6. Heart : hati
7. Star : bintang
8. Regtangle : persegi panjang
9. Pentagon : segi lima
10. Diamond :wajik atau bentuk berlian
11. Arc : lengkungan
12. Cylinder : silinder
13. Pie : pai
14. Right triangle : segitiga siku-siku
15. Trapezoid : trapesium
16. Lightning bold : cahaya petir
17. Moon : bulan
18. Sun : matahari
19. Cloud : awan
20. Hexagon : segi enam
21. Heptagon : segi tujuh
22. Octagon : segi delapan
23. Decagon : segi sepuluh
24. Dodecagon : segi dua bela



## F. Penelitian Relevan

Hasil yang mendukung penggunaan media pembelajaran *Flash Card* yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aminatuz Zuhriyyah, dalam skripsi Fisika Univesitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* IPA pada Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB”, menyatakan bahwa media pembelajaran *Flash Card* IPA yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar pada anak Tunarungu. penelitian ini mendukung penelitian sekarang karena menggunakan media pembelajaran berupa *Flash Card*.<sup>49</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Iswari, dalam skripsi Bahasa Inggris Universitas Indraprasta PGRI yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flash Card* Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar”, dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media gambar berupa flashcard memberikan hasil yang lebih baik dari pada penggunaan media sebelumnya, yaitu mampu meningkat sebanyak 44 % (dari nilai rata-rata 24,3 berubah menjadi 68,3).<sup>50</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhalimah Pasaribu, dalam skripsi Bahasa Inggris Univrsitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan yang berjudul “Penerspsn Model *Make A Match* Dengan Media *Flash Card* Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan”,

---

<sup>49</sup>Aminatuz Zuhriyyah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* IPA pada Anaak Tunarungu Kelas VII SMPLB”, (Bandar Lampung: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

<sup>50</sup>Fitria Iswari, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flas Card* Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar”, (Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Seni UniversitasIndraprasta PGRI Jakarta Selatan, 2017), Vol.09, No.02

menyatakan bahwa siklus I nilai rata-rata siswa 65,6 dengan presentase klasikal 53,8 %, siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 83,5 dengan presentase klasikal 84,6 %. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* dengan media *Flashcard* dinyatakan berhasil.<sup>51</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Adi Putra dengan judul skripsi “Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di TK Negeri Pembina Singaraja” berdasarkan hasil penelitian ini berupa multimedia flashcard, mendapatkan kualitas kelayakan berdasarkan hasil review ahli materi 91 %, hasil review ahli media 96 %, hasil review ahli desain 99 %, hasil uji validitas termasuk dalam kategori sangat baik 92,90 %, hasil uji lapangan 91,01 %, yang berarti sangat layak digunakan sebagai media.<sup>52</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Galih Pranowo dengan judul skripsi “Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Bagi Siswa Kelas SD” maka kesimpulan menunjukkan penerapan dengan menggunakan bahan ajar flash card dapat digunakan sebagai bahan ajar dan dapat meningkatkan kemampuan membaca aksara jawa. Kelayakan media ini dilihat dari kuantitatif untuk mengukur kelayakan kelayakan media yaitu pada uji ahli materi (89,13 %), ahli media (90 %), hasil validasi ini termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil uji coba kelas (93, 125 %), haasil uji coba

---

<sup>51</sup>Nurhalimah Pasaribu, “Penerapan Model *Make A Amatch* dengan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan”, (Jurnal Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, 2017), Vol.03, No.01

<sup>52</sup>Nyoman Adi Putra, “*Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di TK Negeri Pembina Singaraja*”, (Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan Universtas Pendidikan Ganesha, 2018), On Line, Di Akses Pada Tanggal 14 Mei 2019 Pukul 14:23 Wib, Vol. 9, No. 2

kelayakan pada siswa (94 %), berdasarkan uji coba kelayakan tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”.<sup>53</sup>

6. Penelitian yang dilakukan oleh Wahono dengan judul skripsi “Design Inovasi Media Flashcard Mahasiswa PG PAUD Umsurabaya Untuk Menanamkan Konsep Membilang Angka 1-9 Pada Anak Usia Dini” dengan hasil observasi 90 % guru anak usia dini mengajarkan konsep membilang angka 1-9 sudah benar. Dari hasil wawancara guru dan orang tua 85 % mereka sudah dapat melatih anak menghitung benda yang ada disekitar anak baik dirumah, dijalan maupun disekolah. Dan hasil observasi yang dikumpulkan peneliti 75 % guru dan orang tua belum terbiasa mengajarkan membilang sambil bernyanyi.<sup>54</sup>

### G. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD memanfaatkan kreatifitas peserta didik untuk merancang suatu media pembelajaran atau bahan ajar baru. Di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang efektifitas belajar dan semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran flash card merupakan salah satu media pembelajaran yang perlu dikembangkan di sekolah. Media pembelajaran flash card telah di desain sebelum di uji cobakan dilapangan maka bahan ajar divalidasi oleh para ahli desai dan ahli guru. Kemudian

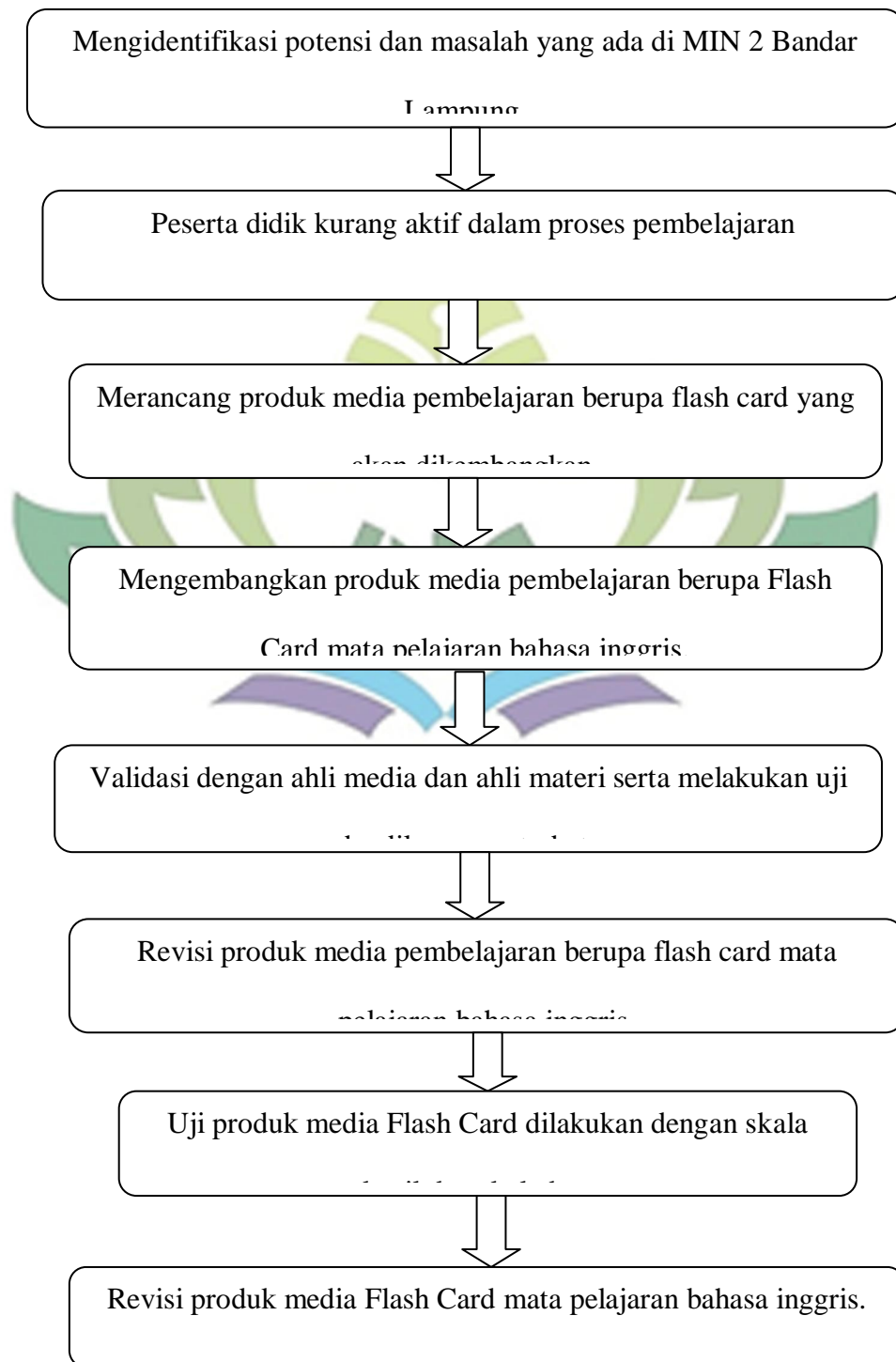
---

<sup>53</sup> Galih Pranowo, “Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Bagi Siswa SD”, (Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), On Line, Di Akses Pada Tanggal 14 Mei 2019 Pukul 14:00 Wib

<sup>54</sup> Wahono, “Desain Inovasi Media Flashcard Mahasiswa Pg Paud Umsurabaya Untuk Menanamkan Konsep Membilang Angka 1-9 Pada Anak Usia Dini”, (Jurnal Pedagogi Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2016), On Line, Diakses Pada Tanggal 14 Mei 2019 Pukul 10:35 Wib

setelah itu media pembelajaran flash card di uji cobakan untuk mengetahui kelayakan media flash card sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

**Gambar 2.1** bagan kerangka berfikir





## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Putra, Nyoman, *Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di TK Negeri Pembina Singaraja*, Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, 2018, On Line, Di Akses Pada Tanggal 14 Mei 2019 Pukul 14:23 Wib, Vol. 9, No. 2
- Winda Triana Sari, S.Pd.I dan Siti Tiara Ulfa, S.Pd, Hasil Wawancara Kepada Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris
- Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Anwar Chairul, *Teori-Teori Pendidikan*, Yogyakarta: IRCiSoD, 2017.
- Arsyad Azar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- , *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- , *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016
- Bahri Djamarah, Syiful, Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Ceranic Helena, *Panduan Bagi Guru Bahasa Inggris*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa, 2015.
- , *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Daud Firdaus, Rahmadana Arini, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis E-Learning Pada Materi Ekresi Kelas IX IPA 3 SMAN 4 Makasar*, Journal Bionature, Vol.16 No. 1, April, 2015.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*.
- El Khuluqo, Ihsana, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

Fitriyani Eka, Zulmi Nulanda, Putri, *Efektifitas Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*, Jurnal Ilmiah Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau, Desember 2017, Vol. 04, No. 02.

Galih Pranowo, *Pengembangan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Bagi Siswa SD*, Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), On Line, Di Akses Pada Tanggal 14 Mei 2019 Pukul 14:00 Wib

Guntur Tarigan, Henry, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: PT. Angkasa Bandung, 2015.

Hidayah Nurul, Khumairah Ulva Rizky, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 04. No. 1, Juni 2017.

Hidayah Nurul, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016.

Idham, *Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Kutubkhanah*, *Jurnal Penelitian Sosial Kegunaan*, Vol.17, No. 1.

Ifrianti Syofnidah, Emilia Yesti, *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 3, No 2, Desember.

Iswari Fitria, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flas Card Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Selatan, Mei 2017, Vol.09, No.02.

Jaya Arfinanta, Sumarni Sri, dan Efendi Agus, Pengembangan Media Ajar Interaktif dengan Software pada Mata Kuliah Mekanika Teknik IV, Jurnal Pendidikan UNS, Vol 8, No.8, Tahun 2016.

Karwono, Mularsi Heni, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo, 2017.

Kurniawati Dewi, Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card Terampil, *TERAMPIL, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol.1 No. 1, Juni 2014.

Mahsun, *Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Pasaribu Nurhalimah, Penerapan Model *Make A Match* dengan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD Negeri 0103 Sibuhuan, Jurnal Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, 2017, Vol.03, No.01.

Rahayu Muji, Pengembangan Media Kartu Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dengan Model *Numbered Head Together* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Tanjung Raya Mesuji, Tesis Program Master Studi Teknologi Pendidikan, Surakarta, 2016.

Rima Wati, Ega, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta: KATA PENA, 2016.

Sanjaya Wina, Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.

Sastra Negara, Hasan, Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah SD/MI, *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol 1, No. 2, Desember 2014.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, Jakarta: Alfabeta, 2017

Sunhaji, *Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*, Jurnal Kependidikan, Vol.II No.2, 2014.

Suprihatin Siti, Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, Vol. 03 No. 0, Juli, 2015.

Syaifuddin Mohammad, Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta, *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, Vol.2, No.2, 2017.

Syaodih Sukmadinata, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarta, 2013.

Syarif Sumantri Mohammad, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Tejo Nurseto, Membuat Media Pembelajaran yang Menarik, *Jurnal Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol 8, No 01, Tahun 2016.

Wahono, *Desain Inovasi Media Flashcard Mahasiswa Pg Paud Umsurabaya Untuk Menanamkan Konsep Membilang Angka 1-9 Pada Anak Usia Dini*, (Jurnal Pedagogi Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2016, On Line, Diakses Pada Tanggal 14 Mei 2019 Pukul 10:35 Wib

Sanjaya Wina, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana, 2015.

Wullanuari, Suyanto Imam, dan Cahyati Kartika, Penggunaan Metode Sing A Sng Dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sd, *Jurnal Pendidikan*, Universitas Sebelas Maret Solo, 20 November 2017.

Yunanik Antika, Bambang Suprianto, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian OP AMP Mata Pelajaran Rangkaian

Elektronika di SMK Negeri 2 Bojonegoro, Jurnal Teknik Elektro, Vol. 5, No.2, Tahun 2016.

Zubaidah Mar'i, *Penggunaan Media Flash Card Dalam Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, Vol. 5, No.2, Tahun 2016.

Zuhriyyah Aminatuz, *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card IPA pada Anaak Tunarungu Kelas VII SMPLB*, Bandar Lampung: Skripsi tidak diterbitkan, 2018.

